

**PENGUNAAN METODE *FUN LEARNING*  
(*FLASH CARD*, PERMAINAN, DAN BERNYANYI)  
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN  
DI SDK PELITA NUSANTARA KASIH SURAKARTA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai  
Derajat Ahli Madya pada Diploma III Bahasa China FSSR  
Universitas Sebelas Maret**

**Tania Priscila  
C 9610020**

**PROGRAM DIPLOMA III BAHASA CHINA  
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2013**

*commit to user*

**Disetujui Untuk Diuji ,**  
**Program Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa**  
**Universitas Sebelas Maret**

Laporan Tugas Akhir:

PENGUNAAN METODE *FUN LEARNING* (*FLASH CARD*, PERMAINAN,  
DAN BERNYANYI) DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA MANDARIN  
DI SDK PELITA NUSANTARA KASIH SURAKARTA

Nama : Tania Priscila

NIM : C9610020

**Pembimbing:**


1. M.Bagus Sekar Alam, S.S., M.Si.

Pembimbing I

(  )  
NIP 19770904 2005 01 1 001

2. Christina, S.E.

Pembimbing II

(  )

**Diterima dan Disyahkan oleh Dewan Penguji  
Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret**

Judul Laporan : **PENGUNAAN METODE *FUN LEARNING* (FLASH CARD, PERMAINAN, DAN BERNYANYI) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN DI SDK PELITA NUSANTARA KASIH SURAKARTA**

Nama Mahasiswa : **Tania Priscila**

NIM : **C 9610020**

Tanggal Ujian

Dewan Penguji

1. **Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum.**

Ketua

NIP. ~~19581101~~ 1986 01 2 001

2. **Drs. Yohanes Suwanto, M.Hum.**

Sekretaris

NIP 19611012 1987 03 1 002

3. **M.Bagus Sekar Alam, S.S., M.Si.**

Pembimbing I

NIP 19770904 2005 01 1 001

4. **Christina, S.E.**

Pembimbing II

**Fakultas Sastra dan Seni Rupa**

**Universitas Sebelas Maret**

**Dekan,**



**Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., Ph.D.**

NIP 19600328 1986 01 1 001

## MOTTO

Apa yang tidak pernah dilihat oleh mata, dan tidak pernah didengar oleh telinga, dan yang tidak pernah timbul di dalam hati manusia: semua disediakan Allah bagi mereka yang mengasihi Dia  
(1 Korintus 2 : 9)



## PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

- Ayah , ibu , dan keluarga tercinta
- Sr. Johana Umbas, Pl. , Ibu Sri Harjanti, Ibu Rinda, dan Ms. Ruth Mutia
- Almamaterku





## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus untuk kasih karunia dan hikmatnya yang telah diberikan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Penggunaan Metode Fun Learning (Flash Card, Permainan, dan Bernyanyi) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta*” dengan baik dan lancar.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini sendiri ditujukan untuk memenuhi satu persyaratan kelulusan program DIII bahasa China, Universita Sebelas Maret Surakarta.

Dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari tanpa bantuan berbagai pihak, penulis akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan kerja praktek maupun dalam penyusunan laporan ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., Ph.D., selaku dekan Fakultas Sastra Seni Rupa Universita Sebelas Maret Surakarta.
2. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum., selaku Ketua Prodi DIII Bahasa China Fakultas Sastra Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Yohanes Suwanto, M.Hum., selaku Sekretaris Prodi DIII Bahasa China Fakultas Sastra Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. M.Bagus Sekar Alam, S.S.,M.Si., selaku pembimbing akademik dan pembimbing utama atas kesabaran membimbing serta memberi masukan demi terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.
5. Christina,S.E., selaku pembimbing kedua atas bimbingan dan arahan dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Para dosen D3 Bahasa China Fakultas Sastra Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah mendidik saya.

7. Feronika Yuliawati S.Pd., selaku kepala sekolah SDK Pelita Nusantara Kasih yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan Praktek Kerja Lapangan.
8. Henny Eva A.Md., selaku guru pamong yang telah memberikan pengalaman dan arahan selama melakukan Praktek Kerja Lapangan di SDK Pelita Nusantara Kasih.
9. Ayah ibu serta anggota keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dalam bentuk doa, dorongan moril dan materil.
10. Guntur, Cicin, Yaumil, Hannah, Lita, Nisa, Eva, Cecil, Evi, Dwi, dan semua teman – teman di D3 Bahasa China 2010 yang saya cintai.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perkembangan kedepannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan informasi tentang pembelajaran bahasa Mandarin.

Surakarta, Juli 2013

Penulis

### ABSTRAK

Tania Priscila, 2013. *Penggunaan Metode Fun Learning (Flash Card, Permainan, dan Bernyanyi) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta.* Program Studi D3 Bahasa China, Fakultas Sastra Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilatarbelakangi pada permasalahan yaitu (1) apakah penggunaan metode *fun learning* (*flash card*, permainan, dan kosakata) dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih? (2) Kendala – kendala apa sajakah yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode *fun learning* (*flash card*, permainan, dan kosakata) di SDK Pelita Nusantara Kasih, dan bagaimanakah solusinya? Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *fun learning* (*flash card*, permainan, dan kosakata) dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan metode observasi, metode studi pustaka, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian Laporan Tugas Akhir, menjelaskan bahwa *Penggunaan Metode Fun Learning (Flash Card, Permainan, dan Bernyanyi) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih Surakarta*, mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi kegiatan dalam belajar memberikan hasil yang baik. Terdapat kenaikan rata – rata dari hasil pre test dan post test sebesar 9,9. Serta total kenaikan nilai awal dengan hasil nilai post test sebesar 12,1. Pokok masalah yang dihadapi dalam proses belajar yakni, adanya beberapa siswa yang kurang memperhatikan pelajaran dan sering membuat keributan, sehingga mengganggu siswa lain yang sedang berkonsentrasi dalam memperhatikan pelajaran, beberapa siswa masih kurang dalam penguasaan *hanzi* karena mereka kurang terbiasa dalam membaca *hanzi*. Cara untuk mengatasi hal ini dengan mengajak siswa untuk bernyanyi dengan harapan membuat mereka tidak bosan dan dapat kembali fokus pada pelajaran, serta menggunakan metode *flash card* yang diulang – ulang sehingga dapat membuat siswa lebih mengenal *hanzi*.

Berdasarkan hasil laporan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *fun learning* dapat meningkatkan prestasi belajar kosakata bahasa Mandarin di SDK Pelita Nusantara Kasih.



## 提要

使用的 *Fun Learning* (Flash 卡媒体，游戏，和唱歌)  
以提高掌握的汉语词汇。

作者写这篇文章的最终目的是研究如何使用的 *Fun Learning* (Flash 卡媒体，游戏，和唱歌)能提高汉语词汇，与知道 *Fun Learning* (Flash 卡媒体，游戏，和唱歌)的障碍。按理论，写这篇文章的用处是说明使用 *Fun Learning* (Flash 卡媒体，游戏，和唱歌)教学法。按理际的，对教师的好处是于使用教学过程中会更加了解。

结果表明，使用 *Fun Learning* (Flash 卡媒体，游戏，和唱歌)能提高在课堂的汉语词汇由学习收获前后的成绩加了 12,1。表示使用 *Fun Learning* (Flash 卡媒体，游戏，和唱歌)能提高学生掌握的汉语词汇。不过在教学过的程中，也碰到一些障碍，比如：有些同学不注意课也还不太了解汉字。作者给一些建议：让他们一起唱歌，重复使用 *flash* 卡媒体讲汉字所以他们能了解更多的汉子。

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK INDONESIA .....	viii
ABSTRAK MANDARIN 提要 .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan .....	5
D. Manfaat .....	6
E. Teknik Pengumpulan Data .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
A. Metode Mengajar .....	9
1. Definisi Metode Mengajar .....	9

2. Macam – Macam Metode Mengajar dan Penggunaannya .....	10
B. Pembelajaran Dengan Pendekatan <i>Fun Learning</i> .....	15
1. Definisi <i>FunLearning</i> .....	15
2. Beberapa Metode <i>Fun Learning</i> .....	16
C. Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin.....	18
1. Definisi Kosakata .....	18
2. Definisi Bahasa Mandarin.....	18
3. Definisi Kosakata Bahasa Mandarin.....	19
BAB III PEMBAHASAN .....	20
A. Gambaran Umum Sekolah .....	20
1. Profil SDK Pelita Nusantara Kasih.....	20
2. Visi dan Misi SDK Pelita Nusantara Kasih.....	21
3. Manajemen Sekolah SDK Pelita Nusantara Kasih.....	22
B. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	24
C. KegiatanMengajar .....	41
D. Evaluasi Pembelajaran .....	50
E. Kendala yang Didapat dan CaraMengatasi.....	53
BAB IV PENUTUP .....	54
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN .....	58



**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 1.3 Daftar Jadwal Mengajar .....	41
Tabel 2.3 Daftar Nilai Test Kelas 2A, SDKPNK Surakarta.....	50
Tabel 3.3 Daftar Nilai Test Kelas 2A, SDKPNK Surakarta.....	52





**DAFTAR GAMBAR**

Gambar		Halaman
Gambar	1.3 Bagan Struktur Organisasi Komite Sekolah.....	22



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Materi Pembelajaran
2. Soal – Soal Penilaian
3. Silabus
4. Foto – Foto Pembelajaran

